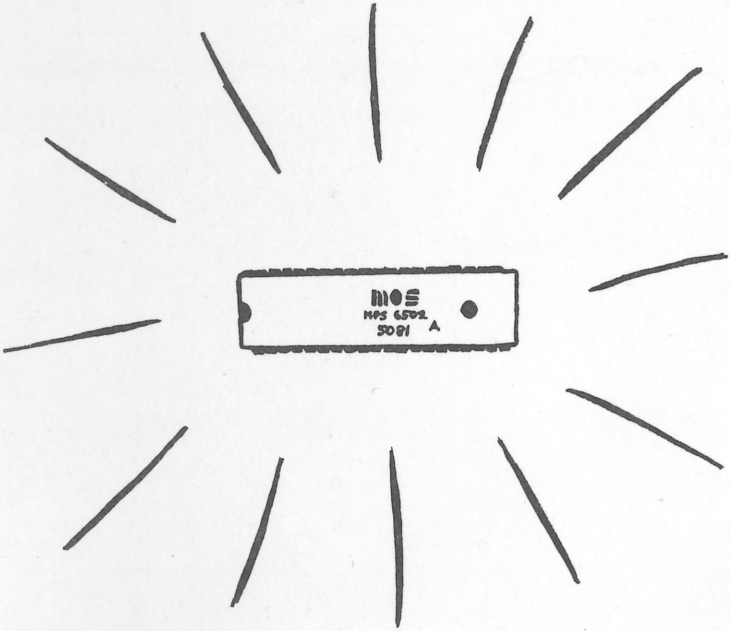
HELSINGIN SEUDUN VIC-KERHO

VIKKI

JÄSENLEHTI 3-84



HELSINGIN SEUDUN VIC - KERHON JÄSENLEHTI VIKKI N:o 3 /84

PÄÄTOIMITTAJA:

Timo Matinpalo

Kerhon osoite:

PL 18

00241 Helsinki 24

Aineisto lehtiin oltava perillä:

N:o	stop date
4	31.5
5	8.8
6	12.9
7	24.10

SISÄLLYSLUETTELO:

Sivu	Aihe
2	kerhoinfo
3	yhteishankinta
4	uutisia
5	datatus
6-9	sihteerin palsta
10,11	ilmoitus
12,13	kalenteri
14	ohjeita VIKKIIN...
15,16	luettua
16,17	kello
18	SM-kisa
19	ostan-myyn-vaihdan
20	jäsenluettelo jatkuu

JÄSENMAKSU 1984:

-vuosijäsenet 50 mk
- -".- alle 15 v. 30 mk
-yhteisöjäsenet 500 mk

KERHON POSTISIIRTOTILI:

310223 - 5

VIKKI:n ILMOITUSHINNAT:

-takakansi 300 mk
-aukeama 300 mk
-kokosivu 200 mk
- 1/2 sivu 100 mk
-toistuvista ilmoituksista eri tarjous

OSTAN/MYYN/VAIHDAN palstan ilmoitukset ovat ilmaisia kerhomme jäsenille. Ilmoitukset eivät tällöin saa olla kaupallisia. Ilmoituksen pituus saa olla n. 200 merkkiä. Ilmoitukset päätoimittajalle stop-date mennessä.

KERHON HALLITUS

Puheenjohtaja	Matti Pöyry
Varapuheenjoht.	Matti Nikkanen
Sihteeri	Matti Aarnio
Taloudenhoitaja	Mauri Robertsson
Jäsen	Heikki Hallipelto
Jäsen	Timo Matinpalo

Kirjoitusten ja kuvien lainaaminen on kielletty ilman Helsingin seudun VIC - kerhon hallituksen (os. PL 18, 00241 Helsinki 24) kirjallista lupaa.

Yhteishankinta

Helsingin seudun VIC-kerho tarjoaa jäsenilleen nyt edullisen tilaisuuden hankkia yhteisostona korkealaatuisia BASF-disketteja ja C-15 datakasetteja.

5,25 " Disketit SS DD	160,-/ 10 kpl	vahvikerenkaalla	
C-15 Datakasetit	8,-/ kpl	(OVH 17,-)	

Hinnat ovat noutohintoja. Postitse toimitettaviin lisätään toimituskulut. Toimitus postiennakolla.

Basf kasettinauhat ovat erityisesti kotitietokoneita varten valmistettuja 6250 BPI-testattua tietokonenauhaa. Kasetin kuori on valmistettu erittäin tarkasti.

Hankinnasta kiinnostuneita pyydetään ilmoittamaan halukkuutensa osallistua yhteishankintaan, joka suoritetaan vielä toukokuun aikana. Ilmoitukset tulee osoittaa sihteerille osoitteella Helsingin seudun VIC-kerho, sihteeri, Pl 18 00241 Helsinki toukokuun 10 päivään mennessä. Ilmoituksessa tulee näkyä tuote ja määrä sekä yhteystiedot puhelinnumeroineen. Ilmoitus on sitova.

qualimetric BASF LAATUA

= =

- Levyn magneettiseen pintaan ei saa koskea eikä sen päälle saa asettaa tavaroita
- Levyä ei saa taittaa
- Levy täytyy aina käytön jälkeen laittaa takaisin kuoreen
- Levyä ei saa työntää väkisin levyasemaan
- Levyä ei saa viedä magneettisen kentän läheisyyteen
- Levyyn ei saa kiinnittää klemmareita, sillä ne saattavat olla magneettisesti varautuneita tai muuten vahingoittaa levyä
- Nimilaput kirjoitetaan HUOPAKYNÄLLÄ ja kiinnitetään vasta sen jälkeen levyyn
- Levyä pitää säilyttää 10-50°C läpötilassa ja pölyltä suojattuna.

Matti Aarnio

UUTISIA

Kerhomme jäsenet Juha Salomäki (0237) ja Pauli Kruhse (0015) ovat sijoittuneet hienosti POKE & PEEK - lehden ohjelmointikilpailussa. Juha Salomäki sijoittui toiseksi yleisurheilupelillään, joka tuomariston arvostelun mukaan soveltuu erinomaisesti suomalaisille penkkiurheilijoille. Pelissä on mukana yleisimmät kilpailut kuten keihäänheitto ja juoksut. Peliä pelataan joystikillä ja paddlella. Tuomaristo kehui erityisesti ohjelman omaperäisyyttä ja ohjelmaideaa.
Pauli Kruhse sijoittui neljänneksi liikepelillään, jossa viisi joukkuetta voi samanaikaisesti kokeilla liikemiestaitojaan. Tuotteiden hinnat, valmistuskoneet ja liikemiestaito vaikuttavat tulokseen. Eritvisesti tuomaristo arvosti hvvää toteutusta. Parhaimmat onnittelun toimituksen puolesta molemmille.

Commodore julkistaa edelleen tiivissä tahdissa uusia mikroja. Hannoverissa 4-11.4 pidetyssä näyttelyssä Commodore julkaisi Kanadalaisperäisen IBM-yhteensopivan henkilökohtaisen tietokoneensa. Elegantin ulkoasun omaavassa koneessa on keskusyksikkönä 8088-prosessori. Lisäksi 256 kilon RAM ja kaksi kalvolevyä 320 kilotavua kummassakin. Erityiset plussat lisäksi epätavallisen rauhallisesta ja heijastamattomasta 7-tuuman kuvaruudusta, joka on yhdysrakenteisena. Laite sisältää myös sisäänrakennetun 300 baudisen modeemin autodial-optiolla. Laitteessa myös kantoripa !! Grafiikka 640 x 250. Hintatiedot puuttuvat vielä, mutta hintaluokka USA:ssa lienee n. 4000 dollarin seutuvilla.

Helsingin puhelinyhdistys on laskenut 300 baudisten ja Telset-päätepään modeemiensa myynti- ja vuokraushintoja merkittävästi, niin että nyt on "laillinen" modeemikin kaikkien harrastelijoiden ulottuvissa. Hankinta- ja huoltovaihtoehtojakin on useita.

Maksut	VUOKRA A	VUOKRA B	OSTO A	OSTO B	
Liittymismaksu	210,-	210,-	210,-	210,-	
Asennusmaksu	(200,-)	(200,-)	(200,-)	(200,-)	huom 1)
Myyntihinta	-	-	1463,-	1463,-	
Huolto mk/kk	-	-	31,-	laskutyönä	
Vuokra+huolto mk/kk	69,-	35,-	-	-	

1) vain jos asentaja käy tuomassa (voi itse noutaa)
Huoltovaihtoehdot A - huoltomies käy huoltamassa
B - asiakas toimittaa huoltoon

- -

Kirje Kanadasta:

I'm a boy who is presently living in Canada, Alberta, Bonnyville. I would like to have fellow Commodore 64 user friends who are living in Finland.

Write to: André Gignac
Box 1442
Bonnyville, Alberta, Canada

Datatus

Ohjelma DATATUS kopioi muistia ja tekee siitä DATA-lauseita. Tämä säästää aikaa liitettäessä konekielisiä aliohjelmia tai omia merkkejä BASIC-kielisiin ohjelmiin.
Ohjelma käyttää hyväkseen VICin 10 merkin mittaista näppäinpuskuria. Ohjelman periaate on yksinkertainen ja siitä voi tehdä monia erilaisia sovellutuksia. Se ei sellaisenaan sovi 64:lle, kaikki talletusPOKEt on muutettava pois ensimmäiseltä sivulta.

```
0 INPUT"KOPIOITAVA ALUE(A,L)";AL,LO
1 POKE1,INT(AL/256):POKE0,AL-INT(LO/256)*256
2 POKE252,INT(LO/256):POKE251,LO-INT(LO/256)*256
3 INPUT"ALKAMISRIVI";RI
4 INPUT"RIVIVALI(1-100)";VA
5 POKE254,INT(RI/256):POKE253,RI-INT(RI/256)*256:POKE2,VA
6 REM***********VARSINAINEN OHJELMA**********
7 AL=PEEK(1)*256+PEEK(0):LO=PEEK(252)*256+PEEK(251):RI=PEEK(254)*256+PEEK(253):V
A=PEEK(2)
8 IFAL>LOTHENSTOP
9 PRINT"□";RI;"DATA";
10 FORA=ALTOAL+8:A$=STR$(PEEK(A)):PRINTA$;",";:NEXT:PRINTSTR$(PEEK(A)):A=A+1
11 POKE1,INT(A/256):POKE0,A-INT(A/256)*256:RI=RI+VA
12 POKE254,INT(RI/256):POKE253,RI-INT(RI/256)*256
13 POKE631,145:POKE632,145:POKE633,145:POKE634,13:POKE635,ASC("G"):POKE636,ASC("
Γ")
14 POKE637,ASC("0"):POKE638,ASC("7"):POKE639,13:POKE198,9
```

Terveisin (0089)

Juhani Vinnö

COMMODORE 64 VIC-20

SEKÄ KAIKKI TARVIKKEET

SHARP taskumikrotietokoneet ja -laskimet.

Myös suuri valikoima käytettyjä mikrotietokoneita ja tarvikkeita, ym. Edullisesti.

Myydään - Vaihdetaan - Ostetaan.

Hobby-Data 66270 PIRTTIKYLÄ

Puh. 961 - 66 14 34 (myös ilt.)

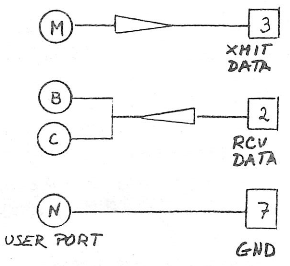
Matti Aarnio

SIHTEERIN PALSTA

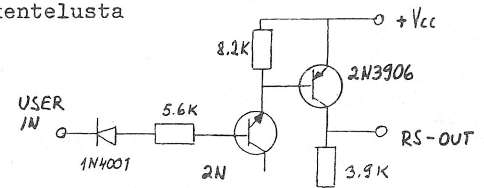
Risto Kause (0087), Espoo

1) Onko mahdollista rakentaa liitäntäkortti RS-232C ?, Onko siitä julkaistu rakennusohjetta?
2) Onko CBM-64:lle tehty BC-BASIC parempi kuin Simon´s BASIC? Onko sitä myytävänä Suomessa?

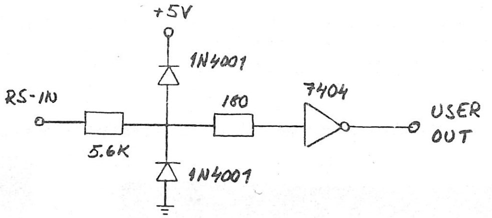
1) Itse asiassa VIC-20:ssa ja CBM-64:ssä on jo valmiina eräänlainen RS-232C-liitäntä, tosin sillä erotuksella, että laitteesta saatavat jännitetasot ovat TTL-tasoisia (0...+5 V) kun taas standardin mukaisesti niiden tulisi olla välillä -15...+15 V. Eli jos VIC:stä tai CBM-64:stä halutaan saada standardin mukainen liitäntä niin laitteiden jänniteliitäntätasot on muutettava -15...+15 V tasolle.
Tällaisen muunnoskortin voi kyllä itsekin mainiosti tehdä, mikäli peukalo ei ole aivan keskellä kämmentä ja omaa edes välttävät tiedot elektroniikan rakentelusta



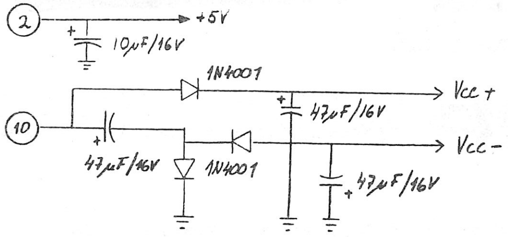
Kuva 1



Kuva 2



Kuva 3



Kuva 4

Oheiset kytkennät TPUG/Jim Butterfied Canada

Kuvien selitykset:

Kuva 1. Normaali 3-lanka yhteys
2. TTL to RS konvertteri
3. RS to TTL konvertteri
4. edellisten vaatimat jännitelähteet

Oheiset kytkennät on tehty diskreeteillä komponenteille, jotka kaikki ovat vielä lisäksi halpoja ja helposti saatavia.
Ko. muunnokset voitaisiin kuitenkin helpoimmin tehdä valmiilla mikropiireillä, mutta niitä voi kuitenkin olla vaikea saada yksin kappalein

piiri	selostus
75188	Quad TTL-RS232 Converter
75189(A)	Quad RS232-TTL Converter

VAROITUS

Jos et ole aivan varma mitä teet, niin jätä tekemättä, koska virheellinen kytkentä voi vaurioittaa VIC:n tai CBM-64:n piirejä.

Myös Prosessori-lehden numerossa 10/83 on julkaistu artikkelissa "VIC-20 ja sarjaliikenne" konvertterin kytkentöjä.

2) Itse en ole BC-BASIC:ia päässyt kokeilemaan, mutta saamieni tietojen mukaan BC-BASIC olisi SIMON´S BASIC:ia rajoittuneempi, mutta toisaalta sen pitäisi olla virheettömän ja hintakin on huomattavasti edullisempi.
Näiden BASIC-tulkkien testauksen voit lukea esim Commodore User-lehden joulukuun numerosta. (Jos et muutoin saa artikkelia käsiisi voit minulta saada kopion ko. artikkelista lähettämällä palautuspostimerkillä varustetun kuoren).
CBM-64:ään on ainakin Englannissa saatavissa vielä näiden lisäksi ULTRABASIC-64 BASIC-tulkki, jonka hinta/hyötysuhde arvostelujen mukaan sijoittuu SIMONS BASIC:n paremmalle puolelle.
Seuraavassa lyhyt yhteenveto arvostelutaulukosta:

BASIC-TULKKI	LAAJUUS	KÄYTÖN HELPPOUS	HYÖDYLLISYYS	LUOTETTAVUUS	YHTEENSÄ
BC-BASIC	37	49	47	59	192
SIMONS BASIC	47	43	42	47	179
ULTRABASIC	32	41	40	49	162

HINTA / HYÖTY

BASIC	HINTA £	SUHDELUKU
BC-BASIC	19.95	9.62
ULTRABASIC	24.95	7.06
SIMONS BASIC	50.00	3.58

Henrik Palmen (0383), Helsinki

Olen havainnut monissa VIC:n hyvissä peleissä käytetyn monivärisiä ns. multicolour-merkkejä. Voisitko lyhyen ohjelmaesimerkin avulla kertoa kuinka ne muodostetaan?

Tosiaankin VIC:ssä on mahdollista esittää merkkejä ns. multicolor moodissa tosin tällöin piirtotarkkuus eli resoluutio putoaa puoleen. Tämä havainnollistunee parhaiten seuraavan esimerkin avulla:

Normaali merkki	bittikuvio	Multicolor merkki	bittikuvio
.o....o.	01000010	oo....oo	01000001
.o....o.	01000010	oo....oo	10000010
.o....o.	01000010	oo....oo	01000001
.oooooo.	01111110	oooooooo	11101011
.o....o.	01000010	oooooooo	11101011
.o....o.	01000010	oo....oo	01000001
.o....o.	01000010	oo....oo	10000010
.o....o.	01000010	oo....oo	01000001

Normaalisti voidaan kuhunkin merkkiin käyttää kuhunkin 8 x 8 merkin pisteeseen kahta eri väriä eli taustaväriä tai varsinaista väriä (taustavärillinen piste ei luonnollisestikaan ole nähtävissä).

Kun siirrytään multicolor-moodiin niin tällöin käytettävissä on kaikkiaan neljää eri väriä, nimittäin kuten ennenkin merkkien väri, taustaväri ja lisäksi vielä reuna-alueen väri (border-color) ja ns lisäväri (auxiliary color).

Nyt bittiparit vastaavat seuraavia värejä:

00 - taustaväri (screen color)
01 - reunaväri (border color)
10 - merkkiväri (character color)
11 - lisäväri (auxiliary color)

Kun halutaan käyttää multicolor-modea täytyy VIC:lle ensiksi kertoa että siirrytään multicolor-modeen. Tämä voidaan tehdä kahdella eri tavalla. Nopeampi ja samalla vähemmän täsmällinen tapa on POKE:ta muistipaikkaan 646 arvo 0 - 15. (Normaalisti tässä osoitteessa on arvo 6). Tämä muistipaikka kertoo aina automaattisesti millä värillä merkit kirjoitetaan (myös multicolor-mode). Itse asiassa tähän muistipaikkaan voidaan tietysti sijoittaa mikä tahansa arvo 0:n ja 255:n väliltä, mutta kuten seuraavassa esimerkissä saatat havaita alkaa ilmiö toistua aina arvon 15 jälkeen.

```
10 FOR C = 0 TO 255
20 POKE 646,C
30 PRINT "MULTITEST";C
40 FOR DE = 0 TO 200:NEXT
50 NEXT
```

Itse asiassa ilmiö näyttää tehokkaammalta jos rivin 30 tilalle pannaan

```
30 PRINT "[RSV ON]MULTITEST";C
```

Kun halutaan käyttää täsmällisemmin multicolor-moodia niin kunkin merkin värit tulee sijoittaa merkkiä vastaavaan paikkaan COLOR-MAP-muistiin, joka laajentamattomalla VIC-laitteistolla alkaa muistiosoitteesta 38400 (merkkiväri) 36789 (reuna ja taustaväri) 36878 (lisäväri).

Merkkiväri viedään erikseen kullekin merkille COLOR-MAP-muistiin, jonka alkuosoite on kätevästi saatavissa seuraavasti:

CM = 37888 + 4 * (PEEK(36866) AND 120)

Tausta- ja reunavärit saadaan asetetuksi:

POKE 36879,(16 * s-1) OR (b-1) OR (PEEK(36879)AND 8)

Lisäväri saadaan asetettua:

POKE 36878,(16 * a-1) OR (PEEK(36878) AND 15)

Väriarvot saadaan seuraavasta taulukosta:

väri	screen (s)	border (b)
Black	1	1
White	2	2
Red	3	3
Cyan	4	4
Purple	5	5
Green	6	6
Blue	7	7
Yellow	8	
Orange	9	
Light orange	10	
Pink	11	
Light cyan	12	
Light purple	13	
Light green	13	
Light blue	14	
Light yellow	15	

Takaisin normaalitilaan päästään komennoilla:

```
POKE 36869 , 240
POKE 36879 , 27
POKE 36878 , 0
```

Lopuksi tässä vielä pieni esimerkkiohjelma

```
10 SB = 36879 : AC = 36878
20 INPUT "SCREEN COLOR"; S
30 INPUT "BORDER COLOR"; B
40 INPUT "AUX    COLOR"; A
50 POKE SB,(16*S-1)OR(B-1)OR(PEEK(SB)AND8)
60 POKE 36878,(16*A-1)OR(PEEK(36878)AND15)
70 POKE 646,2 OR 8
80 PRINT TAB(8)"**** TEST ****"
90 GOTO 20
```

- -

Kysymyksiä tälle palstalle voi edelleenkin lähettää osoitteella Helsingin seudun VIC-kerho, sihteerin palsta, PL 18, 00241 Hki 24. Kaikkiin kysymyksiin pyritään vastaamaan.

NEW

JO TÄNÄÄN SAAT MEILTÄ MIKROMAAILMAN HUIPPUHITIT!

Peliohjelmat · Ajatus- ja hyötyohjelmat · Tarvikkeet

Valitse suosikkiohjelmasi näistä merkeistä:

Abrasco	Epyx	Picturesque	Synapse
Anirog	Grana	Rabbit	Tial
Audiogenic	Jensen	Ram Electronics	Tronic
Broderbund	Llamasoft	Romik	

POINTMASTER™
competition joystick

VIC-20 · COMMODORE 64 · SINCLAIR SPECTRUM

Espoo: Hämeenheikki, Wulff/Heikintori, Wulff/Otaniemi, **Forssa:** Forssan Tieto ja Video, **Helsinki:** Akateeminen Kirjakauppa, Game Station, Mikro Shop, Musiikki-Fazer, Raidata Oy, Wulff, **Hyrylä:** Kodinkauppahuone Mikko, **Hämeenlinna:** Hml. Konttorihuolto, **Iisalmi:** Huolto-taso tmi **Imatra:** Imatran TV- ja El. huolto, Imatran Kirja ja Paperi, **Jyväskylä:** Gummeruksen Kirjakauppa, **Kajaani:** Wuoren Kirjakauppa, **Kemi:** Polar-soft, **Kokkola:** Kokkolan Konttorikone, **Kotka:** Kotkan Elektroniikka Ky, Ky Juhani Orava & Co. **Kouvola:** Info-Eepos, Wulff, **Kuopio:** Tietoriihi, **Kuusankoski:** Kirja-Savinen, **Lahti:** Lahden Kirjakauppa, Wulff/Torkkelin Paperi, **Lappeenranta:** Akateeminen Kirjakauppa, **Mariehamn:** M-hamns Kontorsmaskiner, **Oulu:** Tietosukkula, **Pori:** Konttorilinja, **Porvoo:** Radio-tähti, **Pörtom:** Hobby-Data, **Rauma:** Hella Radio ja TV, **Rovaniemi:** Rovaniemen Kirjakauppa, **Savonlinna:** Savonlinnan Kirjakauppa, **Seinäjoki:** Micro Systems, **Tammisaari + Hanko:** Ekenäs Kontorsmaskiner, **Tampere:** Tampereen Konttorikone, **Turku:** Turun Tieto ja Video, **Vantaa:** Sihlman Konttorikone, **Vaasa:** Montinin Kirjakauppa, Micro Systems.

Insinööritoimisto **SOFTBYTE**

PL 149 · 00140 Helsinki

kalenteri

```
1 dimt(126),m(12)
10 print"Śmake your own calender"
11 restore
20 rem j.verasdonck 1984
30 close4:open4,4,0
55 print"▒year....: ";
60 inputjz$:print"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒printer ok ";
70 inputa$:jz=val(jz$)-1
80 s=37+jz+int(jz/4)-int(jz/100)+int(jz/400)
90 s=int((s/7-int(s/7))*7+.5)-1
100 ifs=-1thens=6
120 data31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
130 fori=1to12:readm(i):nexti
140 j=jz+1:ifint(j/4)-j/4<>0then150
145 ifint(j/100)-j/100<>0orint(j/400)-j/400=0thenm(2)=29
150 a$(0)=" ***** *     **     **     **     **     * ***** "
160 a$(1)="    **    * *   *  *       *       *     *  *******"
170 a$(2)=" ***** *     *      *  **** *      *       ****** "
180 a$(3)=" *******     *      *  ***        **     * ***** "
190 a$(4)="    *     **    * *   *  *  *******     *      *   "
200 a$(5)="*******      *       ******       **     * ***** "
210 a$(6)="   *     *     *     ****** *     **     * ***** "
220 a$(7)=" *******     **      *      *      *      *      "
230 a$(8)=" ***** *     **      * ***** *     **     * ***** "
240 a$(9)=" ***** *     **      * ******      *      *      *   "
244 print#4,"     vc-20 computer calender (c) j.verasdonck
246 print#4:print#4
250 fori=1to4:jd(i)=val(mid$(jz$,i,1)):nexti
260 forj=0to6:print#4,"                         ";:fori=0to3:print#4,"  ";
270 print#4,mid$(a$(jd(i+1)),j*7+1,7);:nexti:print#4:nextj
280 data "* january *","* february ","** march **","** april **"
290 data "*** may ***","** june ***","** july ***","* august **"
300 data " september ","* october *"," november *"," december *"
310 b$(1)="  *                    *":b$(2)="  su mo tu we th fr sa"
320 b$(3)="  **********************" :print#4:print#4
330 fork=1to4:print#4:print#4:print#4:print#4
340 fori=1to3:readm$:print#4,"  *****";m$;"****";
350 ifi=3thenprint#4:goto370
360 print#4,"   ";:nexti
370 fori=1to3:forj=1to3:print#4,b$(i);
380 ifj=3then400
390 print#4,"   ";:nextj
400 print#4:nexti
410 forj=0to2:mo=mo+1:d=0:v=j*7
420 forwt=1to7
430 ifd>=m(mo)thens=wt-1:nextj:goto470
440 d=d+1:t(wt+s+v)=d
450 ifwt+s>=7thens=0:v=v+21:goto420
460 nextwt
470 z=1
479 fori=1to3
480 print#4,"  ";
481 forj=1to7
490 ift(z)=0thenprint#4,"   ";:goto510
499 t1$=right$(str$(t(z)),2)+" "
500 print#4,t1$;
510 z=z+1
520 ifz>126then550
530 nextj:ifi=3thenprint#4:goto479
540 print#4,"  ";:nexti
550 fori=1to126:t(i)=0:nexti:nextk:print#4,chr$(12);
560 fori=1to8:print#4,"":nexti
570 close4:goto10
```

J. Verasdonck JÄSEN 25

```
VC-20 COMPUTER CALENDER (C) J.VERASDONCK

    **     *****     *****      *
   * *    *     *   *     *    **
  *  *    *     *   *     *   * *
     *    ******     *****   *  *
     *         *    *     *  ******
     *        *     *     *     *
  *******    *       *****      *


***** JANUARY *****   ***** FEBRUARY ****   ****** MARCH ******
*                 *   *                 *   *                 *
SU MO TU WE TH FR SA  SU MO TU WE TH FR SA  SU MO TU WE TH FR SA
********************  ********************  ********************
 1  2  3  4  5  6  7            1  2  3  4                  1  2  3
 8  9 10 11 12 13 14   5  6  7  8  9 10 11   4  5  6  7  8  9 10
15 16 17 18 19 20 21  12 13 14 15 16 17 18  11 12 13 14 15 16 17
22 23 24 25 26 27 28  19 20 21 22 23 24 25  18 19 20 21 22 23 24
29 30 31              26 27 28 29           25 26 27 28 29 30 31


****** APRIL ******   ******* MAY *******   ****** JUNE *******
*                 *   *                 *   *                 *
SU MO TU WE TH FR SA  SU MO TU WE TH FR SA  SU MO TU WE TH FR SA
********************  ********************  ********************
 1  2  3  4  5  6  7         1  2  3  4  5                     1  2
 8  9 10 11 12 13 14   6  7  8  9 10 11 12   3  4  5  6  7  8  9
15 16 17 18 19 20 21  13 14 15 16 17 18 19  10 11 12 13 14 15 16
22 23 24 25 26 27 28  20 21 22 23 24 25 26  17 18 19 20 21 22 23
29 30                 27 28 29 30 31        24 25 26 27 28 29 30


****** JULY *******   ***** AUGUST ******   ***** SEPTEMBER ****
*                 *   *                 *   *                 *
SU MO TU WE TH FR SA  SU MO TU WE TH FR SA  SU MO TU WE TH FR SA
********************  ********************  ********************
 1  2  3  4  5  6  7            1  2  3  4                     1
 8  9 10 11 12 13 14   5  6  7  8  9 10 11   2  3  4  5  6  7  8
15 16 17 18 19 20 21  12 13 14 15 16 17 18   9 10 11 12 13 14 15
22 23 24 25 26 27 28  19 20 21 22 23 24 25  16 17 18 19 20 21 22
29 30 31              26 27 28 29 30 31     23 24 25 26 27 28 29
                                            30


***** OCTOBER *****   ***** NOVEMBER *****  ***** DECEMBER *****
*                 *   *                 *   *                 *
SU MO TU WE TH FR SA  SU MO TU WE TH FR SA  SU MO TU WE TH FR SA
********************  ********************  ********************
    1  2  3  4  5  6               1  2  3                     1
 7  8  9 10 11 12 13   4  5  6  7  8  9 10   2  3  4  5  6  7  8
14 15 16 17 18 19 20  11 12 13 14 15 16 17   9 10 11 12 13 14 15
21 22 23 24 25 26 27  18 19 20 21 22 23 24  16 17 18 19 20 21 22
28 29 30 31           25 26 27 28 29 30     23 24 25 26 27 28 29
                                            30 31
```

- Jätä kahden (2) senttimetrin marginaali kumpaankin reunaan. Myös toimituksen laittaman sivunumeron on mahduttava marginaalin sisäpuolelle. Monistamo tarvitsee tämän tilan.
- Jotta painojäljestä tulisi hyvä, käytä hyvää (= uutta) konekirjoitus- ja printterinauhaa.
- Mikäli mahdollista älä käytä sinertävää jälkeä tekevää nauhaa tai kynää, sillä monistettaessa tekstin ja piirroksen tai kuvan jälki himmenee entisestään.
- Mikäli kirjoitat tekstisi koneella, tarkista kirjoituksesi tekstiosa, jotta siellä ei olisi painovirheitä. Toimituksella ei ole välttämättä käytössään samaa kirjasintyyppiä omaavaa kirjoituskonetta kuin sinulla.
- Kun lähetät toimitukselle ohjelmalistauksen, niin laadi mukaan pieni selostus siitä, mitä ohjelma tekee, ohjataanko sitä näppäimistöltä, "ilotikulla" tai peliohjainparilla (paddle) ja miten ohjataan. Tällöin lukija on etukäteen tietoinen siitä, minkälaisen ohjelman kanssa hän on tekemisissä, vai oletko alan lehdissä, paitsi Vikissä, tavannut ohjelman ilman minkäänlaista selostusta siitä.
- Ohjelmalistaukset ja kirjoitukset ruuduttomalle, raidattomalle, valkoiselle paperille.

Toivottavasti edellä oleva ei tyrehdytä kirjoitusintoasi. Tarkoitus ei ollut se, vaan saada lehtemme teknisesti paremmaksi. Siis kenestäkään ei ole tarkoitus tehdä F.E. Sillanpäätä tai edes jotain sinne päin. Enkä sitäpaitsi siihen pystyisikään. Jos myöhemmin on aihetta antaa lisäohjeita kirjoittajille, asiaan palataan.

Kirjoitusterveisin

Matti Nikkanen
jäsen 0010

LUETTUA

Compute! helmikuun numero mainostaa itseään erikoispelinumeroksi. Pelejä ei silti ole paljon listauksina, mutta muuten niistä kerrotaan enemmän. Siis asiaan.

Artikkelissa What Makes A Good Game? kerrotaan nimensä mukaisesti, miten peleistä saadaan hyviä, mainitaan malliksi joidenkin kaupallisten pelien nimiä ja niiden hyviä puolia - miksi ne kiinnostavat pelaajia. Kathy Yakal, joka on toinen edellisen artikkelin kirjoittajista, selvittää artikkelissa The Future Of Electronic Games peliohjelmoijien käsityksiä tulevaisuuden videopeleistä. Speedy BASIC For VIC And 64-artikkelissa esitetään viisi sääntöä, joilla BASIC-kielinen ohjelma saadaan nopeammaksi. Lisänä on ohjelma, jolla voidaan testata eri toimintojen vaikutusta nopeuteen. Aikayksikkönä on jiffy (= 1/60 sekuntia).

Seuraavista ohjelmista on listaukset:

- Commodore 3-D Drawing Master. Ohjelman avulla voit piirtää kaksi- tai kolmiulotteisia kuvioita. Koordinaatisto on normaali suorakulmainen. Koordinaatiston nollapiste on vasemmassa yläkulmassa. VIC-20:lle on yksi ohjelma ja C-64:lle kaksi. Ohjelman menussa on seitsemän valintaa: Kohteen määrittely, luku ja talletus (levy tai kasetti), näyttö, siirto, paluu menuun ja lopetus. Kohteen määrittelyssä määritetään ulotteisuus (laatikko vai ikkuna), avoin vai suljettu, kulmapisteiden koordinaatit sekä kohteen siirrossa kuvion sivuttaissiirtymä, jos halutaan useampia samanlaisia kuvioita eri paikkoihin kuvaruutua. Artikkelissa on malliesimerkki kahden ikkunan talon piirtämisestä ja muita tarpeellisia ohjeita. VIC-20 16K ja C-64.
- 64 Key And VIC Key. Ohjelman avulla voit tiettyjä artikkelissa mainittuja BASIC-käskyjä naputella koneeseen painamalla SHIFT-näppäintä ja jotain kirjainta A...Z. Nopeuttaa hieman kaksisormitekniikalla kirjoittavia. VIC-20 (3K) ja C-64. Ei toimi Simon´s Basicin kanssa. Ohjelma voidaan syöttää koneeseen Simon´s Basicin ollessa koneessa.
- Factors. Edellisessä numerossa alkaneen artikkelisarjan toinen osa. Sarja jatkuu ainakin seuraavassa numerossa. Tässä artikkelissa syvennytään PET/CBM:lle tehdyn Factors-ohjelman yksityiskohtiin.
- Dr. Video 64. Ohjelman avulla voidaan puhdistaa kuvaruutu kursorista ylös- ja alaspäin ko. rivi mukaanlukien ja siirtää kursori kuvaruudun vasempaan alanurkkaan. C-64. Ei toimi Simon´s Basicin kanssa. Ohjelma voidaan syöttää koneeseen Simon´s Basicin ollessa koneessa. Sama juttu koskee Compute!:n tammikuun numerossa olevaa MLX-ohjelmaa.

Peliohjelmia on kolme:

- Circus. Olet pääpelle ja yrität apureittesi avulla poimia sirkuksen kattoon nousseita ilmapalloja. Apunasi on ponnahduslauta. Yhdessä ilmapalloista on ilokaasua ja jos se on väriltään musta ja pelle osuu siihen, hän on pois pelistä. Keltaisesta ilokaasupallosta, joka on turvallinen, saa lisäpisteitä. VIC-20 ja C-64. Vaatii ilotikun.
- Quantrainment. Valitettavasti en saanut lehden tekstistä täysin selvää mitä pelissä on täsmälleen tehtävä. Seuraavassa kuitenkin jotain. Pelin tarkoituksena on tehdä ohjelman luoma malli käyttäen mahdollisimman vähän siirtoja ja minimiaikaa. Pelilautasi on kuvaruudun vasemmassa yläkulmassa ja malli oikeassa alakulmassa. Kuvaruudussa on myös aika ja siirtomäärä. Kohdistimen siirtoon pelilaudalla käytetään ilotikkua. Kun malli on valmis, saat kuvaruutuun painonetut pisteet. Mitä pienempi pistemäärä, sitä parempi. VIC-20 (3K...16K) ja C-64.
- Gotcha! Ideana on kerätä kaikki dollarit ja voittaa "viekkaudessa" Keräilijä. Keräilijä ei ole niinkään kiinnostunut rahasta, vaan haluaa pyydystää sinut. Pelin alkaessa olet vinoneliön sisällä kuvaruudun

keskellä Keräilijä kannoillasi. Kun pääset ulos vinoneliöstä voit liikkua kahdeksaan suuntaan. Keräilijä voi liikkua vain pysty- ja vaakasuoraan. Tarpeen vaatiessa voi mennä kuvaruudun reunasta ulos ja tulla vastakkaisesta reunasta sisään. Keräilijä tietää kuitenkin aina, missä olet. Jos onnistut keräämään kaikki dollarit, ennenkuin Keräilijä on pyydystänyt sinut, pääset uudelle kierrokselle. Kierroksia on 18 (kuulemma kukaan ei ole selvittänyt kaikkia). VIC-20 ja C-64. Vaatii ilotikun.

Tässä numerossa on korjaukset Compute!:n marraskuun numerossa olleiden artikkeleiden 64 Sound Tester, Stock Market Analyzer, Goodbye Charlie ja Grazy Climber ohjelmavirheisiin.

Matti Nikkanen
jäsen 0010

kello

Lähetän täten ohjelman, jolla VIC piirtää TV-ruutuun kellotaulun tunti-, minuutti- ja sekuntiosoittimineen ja näyttää ajan. Ohjelma vaatii Superlaajennuksen, mutta muuta lisämuistia sen lisäksi ei tarvita. Kello lyö lisäksi puolet ja täydet tunnit ja siihen on mahdollisuus saada tikitys painamalla CTRL-T. Ajo loppuu painamalla CTRL-S. Koska käytän mustavalko-TV:tä, olen asettanut rivillä 40 ruudulle mustan taustan ja valkoiset merkit. Värit on helppo muuttaa muuttamalla COLOR-käskyä rivillä 40.

Ohjelma on toiminut muuten moitteettomasti, mutta yrittäessäni ajaa sitä ensimmäisen kerran koneen käynnistämisen jälkeen olen huomannut, että jostakin syystä GRAPHIC2-käskyssä muuttujien arvot nollautuvat, eikä kellotaulun piirto onnistu. Uudella yrityksellä kaikki on OK. En tiedä, onko vika vain minun laitteistossani vai onko se ominainen kaikille Superlaajennuksille.

Toivon kuitenkin, että ohjelmalla em. viasta huolimatta on käyttöä, ja se herättää mielenkiintoa.

VIC-terveisin:

Asko Hutila
Jäsen n:o 019
Ida Aalbergin tie 4 A 10
00400 HELSINKI
Puh. (90)562 4449


```
10 REM***KELLO***
20 REM***(C) ASKO HUTILA 08.03.84***
30 DIMXS(59),YS(59),XH(59),YH(59):READX0,Y0,RS,RH:DR=π/180
40 COLOR0,0,1,0:PRINT"□"TAB(5)"■***KELLO***■■":PRINT"■■■■"TAB(6)"HETKINEN!"
50 FORI=0TO59:K=DR*6*I:SK=SIN(K):CK=COS(K):XS(I)=X0+RS*SK:YS(I)=Y0-RS*CK
60 XH(I)=X0+RH*SK:YH(I)=Y0-RH*CK:NEXT
70 PRINT"□OHJELMA PIIRTAA KEL-":PRINT"LON, JOKA NAYTTAA"
80 PRINT"TUNNIT,MINUUTIT JA":PRINT"SEKUNNIT SEKA LYO":PRINT"PUOLEN TUNNIN VALEIN
."
90 PRINT"■ERIKOISTOIMINNOT:":PRINT"-CTRL-T=TIKITYS ON/EI"
100 PRINT"-CTRL-S=LOPETUS":PRINT"■■OIKEA AIKA(HHMMSS):■"
110 INPUTT$:IFLEN(T$)<>6THEN110
120 H$=LEFT$(T$,2):M$=MID$(T$,3,2):S$=RIGHT$(T$,2)
130 IFH$<"00"ORH$>"23"ORM$<"00"ORM$>"59"ORS$<"00"ORS$>"59"THEN110
140 TI$=T$:GRAPHIC2:R=500:GOSUB530:R=512:GOSUB530:R=20
150 CHAR1,9,"12":CHAR9,18,"3":CHAR18,10,"6":CHAR9,1,"9"
160 C=1:FORI=1TO60:R1=470:J=J+1:IFJ=5THENJ=0:R1=430
170 K=DR*6*I:SK=SIN(K):CK=COS(K):X1=X0+R1*SK:X2=X0+500*SK
180 Y1=Y0-R1*CK:Y2=Y0-500*CK
190 GOSUB470:NEXT
200 GOSUB480:GOSUB490:GOSUB500:Z=5*H+INT(M/12):C=1:SX=S:MX=M:ZX=Z
210 SX=S:MX=M:ZX=5*H+INT(M/12):GOSUB560
220 X1=X0:Y1=Y0:X2=XS(S):Y2=YS(S):GOSUB470:IFS=MTHEN240
230 X2=XS(M):Y2=YS(M)::GOSUB470:IFZ=SORZ=MTHEN250
240 X2=XH(Z):Y2=YH(Z):GOSUB470
250 GOSUB480:IFS=SXTHEN250
260 IFFT=0ANDNL=0THEN280
270 GOSUB540:IFNL>0THENNL=NL-1:IFNL=0THENGOSUB560
280 IFSX=MXTHEN310
290 X2=XS(SX):Y2=YS(SX):C=0:GOSUB470:C=1
300 IFSX=ZXTHENX2=XH(ZX):Y2=YH(ZX):GOSUB470
310 X2=XS(S):Y2=YS(S):SX=S:GOSUB470:IFSTHEN410
320 IFMX=STHEN350
330 X2=XS(MX):Y2=YS(MX):C=0:GOSUB470:C=1
340 IFMX=ZXTHENX2=XH(ZX):Y2=YH(ZX):GOSUB470
350 GOSUB490:X2=XS(M):Y2=YS(M):GOSUB470:MX=M
360 IFM=0THENGOSUB500
370 Z=5*H+INT(M/12):IFZ=ZXTHEN410
380 IFZX=SORZX=MTHEN400
390 X2=XH(ZX):Y2=YH(ZX):C=0:GOSUB470:C=1
400 X2=XH(Z):Y2=YH(Z):GOSUB470:ZX=Z
410 IFM=29ANDS=59THENNL=1:GOSUB550:GOTO430
420 IFM=59ANDS=59THENNL=H+1:GOSUB550
430 GOSUB530:CH=PEEK(197):IFPEEK(653)<>4ORCH=64THEN250
440 IFCH=50THENFT=1-FT:GOTO250
450 IFCH=41THEN:GRAPHIC0:PRINT"□LOPPU!":END
460 GOTO250
470 DRAWC,X1,Y1TOX2,Y2:RETURN
480 S=VAL(RIGHT$(TI$,2)):RETURN
490 M=VAL(MID$(TI$,3,2)):RETURN
500 H=VAL(LEFT$(TI$,2)):IFH<12THEN:CHAR19,17,"AM":GOTO520
510 H=H-12:CHAR19,17,"PM"
520 RETURN
530 CIRCLE1,X0,Y0,R,R:RETURN
540 SOUND0,0,S1,S2,15:FORI=1TODS:NEXT:SOUND0,0,0,0,0:RETURN
550 S1=200:S2=0:DS=50:RETURN
560 S1=0:S2=200:DS=10:RETURN
570 DATA512,512,400,300
```

SM-KISA

Jelly Monster	1.176.000	Petri Kairesvuo	(0223)
Snakman 20	3.320.840	Esa Lamberg	(0362)
Snakman 64	1.357.090	Mikko Pikarinen	(0252)
Radar Rat Race	150.720	Sami Suokas	(0259)
Jupiter Lander	121.600	Michael Grotenfeld	(0189)
Omega Race	383.900	Sami Suokas	(0259)
Spiders of Mars	1.950.080	Janne Salmi	(0148)
Avenger	12.120	Tomi Huotilainen	(0091)
Road Race	14,68	Jari Juntunen	(0300)
Gorf	71.440	Mikael Karppinen	(0489)
Exterminator	60.054	Aki Huttunen	(0488)
Le Mans (64)	359.740	Mikko Pikarinen	(0252)
Matrix	98.604	Jarkko Manssila	(0423)
Gridrunner	99.390	Esa Lamberg	(0362)

Suurimmasta muutoksesta vastaa tällä kertaa Janne Salmi, joka Spiders of Mars-pelissä on saavuttanut pistemäärän 1.950.080. Pelistään Janne kertoo mm. "Aikaa peliin kului n. 5 tuntia ja välillä pidin pieniä jäsenten oikomistaukoja P-näppäimen avulla. Joka 10.000:n pisteen jälkeen sain uuden kärpäsen, ja kun peli yllättäen päättyi, oli kärpäsiä jäljellä 80 kappaletta. (Mahtoikohan peliin tulla jokin vika tms.)". Teijo Forsell sijoittui toiseksi tässä samaisessa pelissä pistemäärällä 1.703.540 ja hän kertoo tuloksensa syntymisestä mm. seuraavaa: "Peli kesti noin 3 tuntia ja pelin kestäessä minulle kertyi jopa 85 kärpästä, mutta sitten kun kuolin peli loppui kokonaan jostakin kummallisesta syystä." Olisikohan molemmilla käynyt niin että suuresta pistemäärästä johtuen pelin ohjelma toimisi jollakin tavoin väärin??

Ehdotuksia pelikilpailun peleiksi on tullut jonkin verran, ja kiitos niistä lähettäjille.

Ehdotettu on seuraavia:
- Spiders of mars (kilpailussa on kylläkin aikaa rajoitettava, jos valitaan)
- Road Race (peli ei ainakaan voi venyä ylipitkäksi)
- Money Wars (pelin yleisyyden vuoksi)
- Gorf (yksi parhaimmista ja eniten pelattu)
- Radar Rat Race

Ehdotuksia kilpailupeleiksi voi vielä tehdä ja seuraavassa VIKKI-lehdessä julkaistaan kilpailupelit ja tarkka ajankohta (= alkusyksy).

OSTAN /MYYN / VAIHDAN

MYYN:VIC-20+Kasettiasema+Super Expander+Ohjelmoijan apu+runsaasti ohjelmia kasetilla Puh. 90-598601

MYYN:Pelejä Vic-20:neen.Tilaa luettelo + Sub hunt-peli 5mk:lla. Jouni Pekkanen (jäsen 475) Luutnantint. 10E56 00410 Hki 41

MYYN:Commodore 1526 kirjoittimen.Sopii 64:een ja Vic-20:een.Melkein uusi,takuu voimassa.Lisäksi levykkeitä,ohjelmia (Simon´s Basic, Programmers Utilities,śakki,biljardi ym. lehtiä ja pölysuojat.Yht 2500,- mk Puh. 914-20364

MYYN:Vic:iin Radar Rat-Race ja Alien pelimodulit á 110 mk,sekä

VAIHDAN: 16 kt pelejä.Puh. ilt.90-676865/Juha-Pekka Sipponen.

VAIHDAN:Konekielisiä pelejä (Vic-20) seikkailupeleihin ja muihin konekielipeleihin.Puh 964-560378 tai kirjoita Jukka-Pekka Kankaanpää KP 4,61600 Jalasjärvi

MYYN:Star Battlen, Road Racen ja Super Expanderin.Hinnoista sovitaan erikseen.Puh.90-670972 Ville Nahkuri klo 17 jälkeen.

MYYN/Vaihdan CBM-64:aan konekielisiä pelejä yli 150 pelin valikoima. Puh 921-781773/Hannu Gronblom

VAIHDAN:Vic-20 konekielipelejä ulkom. mikrolehtiin (Esim COMPUTE, COMPUTE`S GAZETTE, YOUR COMPUTER) tai Vic Revealed-kirjaan tai Adventure-moduleihin tai muihin konekielipeleihin.Jussi Rantala KP 3,61600 Jalasjärvi,Puh. 964-560266 (klo 18:00 jälk)

MYYN:kasettipelit CBM-64lle:CYCLONS,SNAKMAN ja CENTOPODS 80,-kpl,sekä Grandmaster Chess 200,- Puh.973-411496, tai kirjoita Mikko Pikarinen,Onkikuja 4,82500 Kitee

MYYN:Vic-20:een Basic- ja konekielipelejä. Puh.90 -537100/Esa

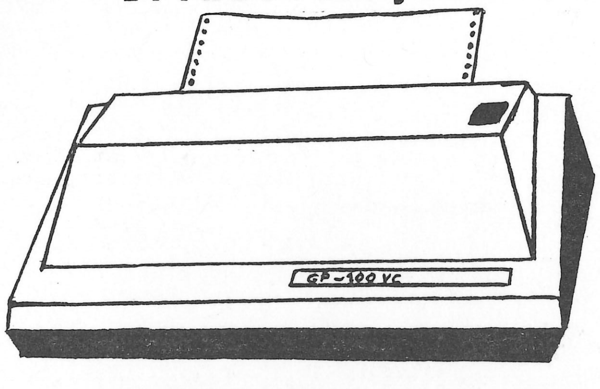
MYYN:Vic-20:seen laajennusyksikkö,konekielimonitori,shakki,2 kpl Programmers aid,Super Expander,Reference Guide,p.90-3493106

MYYN:Vicille 10 taatusti hyvää peliä mm. Jailbreaker,Combat II ja Numbermunch.Hinta kas.42,- ja levy 52,- Puh.90-576300/Henrik Palmer

MYYN:Vic-1515 kirjoitin,konekielimod.Halpa.Puh.90-2981845/Heikki

MYYN:Road-Race.Antti Matinpalo,Puh. 90-608085

Erikoistarjous!



ASCII-merkit
Grafiikka
Paperi 10"

GP-100 VC **1460 mk+** RAHTI

Kerhon yhteisostosta kiinnostuneet ottakaa yhteys:
PL 18 , 00241 Hki 24

JOUKKOJULKAISU ISSN 0780–6159 HKE-OFFSET 1984

0593	IKONEN JUHA	ESPOO
0594	CARLSSON THOMAS	VANTAA
0595	KNUTAS KARI	VANTAA
0596	OKSANEN MIRKA	HELSINKI
0597	HÄMÄLÄINEN MARKO	HELSINKI
0598	BERGSTRÖM JOHAN	ESPOO
0599	KORMU JOUNI	FORSSA
0600	RÄSÄNEN JIRI	HELSINKI
0601	VÄKEVÄ TEUVO	PORVOO
0602	POHJOLAINEN PASI	KUOPIO
0603	SALLI EERO	ESPOO
0604	AHOHARJU MARKUS	ESPOO
0605	TALVIO ILKKA	VANTAA
0606	PESONEN JUHA	ESPOO
0607	RAPELI JUHA	HELSINKI
0608	SVENSSON KAARLO	VANTAA
0609	SELIN SAMI	ORIMATTILA
0610	TIETOKONEPALVELU T-OS/LAAKKONEN	HELSINKI
0611	MÄKINEN MATTI	HELSINKI

KERHON OSOITE: HELSINGIN SEUDUN VIC - KERHO

PL 18
00241 Helsinki 24

- -

VIKKI-kerholehti ilmestyy 8 kertaa vuodessa. Kerhon jäseneksi pääsee maksamalla jäsenmaksu kerhon

PSP tilille 310223-5

LIITY VIKKI:n lukijaksi